

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUTOPLAY 8 DI SMK ARMINA MADINA

Oleh:

Ahmad Sopri Nasution¹⁾

^{1,2}Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IPTS,

¹e-mail: sobri.nst1@gmail.com

Abstrak

Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (cyber system). Kurikulum 13 menuntut guru dan siswa untuk dapat menggunakan informasi dan komunikasi, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT yaitu media Autoplay 8 di SMK Armina Madina. Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Dengan adanya media ini siswa akan lebih aktif dan lebih kreatif dalam menerima pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini berupa quasi eksperimen, yang mempunyai populasi hingga 150 orang bahkan lebih, sedangkan sampel yang saya ambil berjumlah 40 orang.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Microsoft Office 2013 dan Model ADDIE

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

AutoPlay Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintergrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang di buat. Perangkat lunak AutoPlay Media Studio dapat di gunakan untuk pengembangan aplikasi Multimedia, aplikasi *Computer Based Training (CBT)*, sistem *AutoPlay/AutoRun* menu *CD-*

ROM, presentasi marketing interaktif, *CD Business Cards*, dan lain-lainnya.

Keberhasilan pendidikan tergantung dari beberapa faktor, antara lain siswa itu sendiri, materi pelajaran, guru dan orang tua, paling tidak guru harus menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam menyajikannya (Ibrahim, 2000). Pada kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar, oleh sebab itu guru tidak hanya dituntut profesional dibidangnya tetapi lebih dari itu guru dituntut memiliki komitmen yang tinggi atas terselenggaranya pengajaran yang lebih efektif dan lebih efisien. Hasil observasi yang dilakukan di kelas X1 SMK ARMINA MADINA menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa cenderung masih rendah. Siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa kurang fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, terlihat dari sibuknya siswa dengan pekerjaan masing-masing, kurangnya siswa yang berpartisipasi dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, sering terjadi belajar secara individu sehingga siswa yang cerdas mendominasi pembelajaran dan siswa lainnya hanya menjadi pendengar dan penonton saja, penguasaan materi oleh siswa masih kurang, serta respon terhadap pembelajaran yang sangat minim, munculnya sikap acuh tak acuh siswa dalam kelas atau timbul kebosanan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

masih banyak yang menggunakan laptop atau bahkan masih ada yang menggunakan buku manual untuk menunjang pembelajaran di kampus. Dengan

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tiap kelas yang berlangsung selama beberapa hari. Penelitian ini dilakukan secara bertahap, guna untuk melihat perkembangan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hal yang dilakukan pertama yaitu membuat Entity Relationship Diagram sesuai gambar 1. Kemudian tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksiSubjek penelitian adalah siswa SMK ARMINA MADINA sebanyak 40 orang siswa. Faktor yang diselidiki adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis AutoPlay Media Studio 8.

Gambar 1. ERD Pembelajaran Media Autoplay 8



1. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil observasi aktivitas siswa SMK ARMINA MADINA dalam beberapa hari selama proses pembelajaran melalui penggunaan media berbasis Autoplay Media Studio 8 yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase aktivitas belajar siswa dalam beberapa hari

No	Komponen yang diamati	Kelas			Rata-rata
		X	XI	XII	
1.	Mengertiakan media pembelajaran	80%	90%	80%	81,3%
2.	Aktif mencatat informasi (inti materi) yang disampaikan guru melalui media pembelajaran	70%	70%	80%	73,3%
3.	Bertanya tentang materi yang belum dimengerti setelah memperhatikan media pembelajaran	85%	85%	90%	85%
4.	Mengangkat tanggul atau menjawab atas pertanyaan dari tampilan media pembelajaran	80%	70%	80%	76,7%
5.	Aktif dalam menyelesaikan tugas	80%	70%	80%	70%

Berdasarkan tabel 1. terlihat bahwa minat belajar siswa dalam pengoperasian penggunaan media autoplay 8 diatas 50%, Berdasarkan pedoman pengkategorian hasil belajar siswa, penelitian penggunaan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8 dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil evaluasi hasil belajar siswa

Interval Nilai	Kategori	Jumlah Siswa		
		X	XI	XII
≥ 80	Baik Sekali	10	10	10
66 – 79	Baik	3	5	-
56 – 65	Cukup	2	-	-
40 – 55	Kurang	-	-	-
≤ 39	Gagal	-	-	-

Hasil evaluasi belajar siswa setelah diberikan media Autoplay Media Studio 8 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dan kreativitas siswa SMK ARMINA MADINA.

Media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio 8 yang telah digunakan pada siswa SMK ARMINA MADINA untuk melihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.. Dimana setiap kelas terdiri atas tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi yang sama. Tahapan pertama dalam setiap siklus diawali dengan perencanaan tindakan dimana media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio 8 dikembangkan. Sedangkan tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan media yang telah dikembangkan pada pembelajaran. Setelah itu pada tahap observasi/evaluasi, siswa diberi tes untuk mengetahui penguasaan konsep yang ada pada media pembelajaran yang telah diberikan. Selanjutnya pada tahap refleksi, dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran mandiri yang telah dilakukan dan menganalisis kekurangan kekurangan yang masih terjadi pada tiap kelas untuk menjadi dasar perbaikan dan perencanaan pembelajaran. Hasil analisis data yang diuraikan di atas menunjukkan peningkatan aktivitas belajar dari setiap kelas. Hal ini dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata hasil observasi antara

kelas X,XI,XII. Aktivitas yang mengalami peningkatan yaitu siswa yang memperhatikan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio 8, aktif mencatat informasi (inti materi), aktif bertanya tentang materi yang belum dimengerti, mengangkat tangan atau menjawab atas pertanyaan, dan aktif dalam menyelesaikan LKS. Peningkatan aktivitas siswa yang terjadi dalam proses pembelajaran karena adanya media visual berupa Autoplay Media Studio 8 yang menarik perhatian siswa sehingga merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar. Hal ini dapat menjadikan siswa menjadi aktif dalam proses belajar. Sesuai dengan pernyataan Bakrowi (2007) bahwa salah satu keunggulan dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT seperti Autoplay Media Studio 8 ini sebagai sarana media pembelajaran yaitu tahap penyajian kelas yang biasanya membuat siswa menjadi pasif berubah menjadi aktif. Pembelajaran menarik bagi siswa karena penjelasan materi dari guru disajikan dengan tampilan yang mengesankan dalam bentuk gambar gambar dan animasi. Ini juga dipertegas oleh Harun dan Zaidatun (2010) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan media animasi apabila digunakan di bidang pendidikan yaitu animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan.

2. KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan Autoplay 8 pada pembelajaran komputer dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SMK ARMINA MADINA .
2. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada para guru untuk melakukan inovasi pembelajaran baik itu inovasi dalam hal model maupun media pembelajaran.
3. Selain itu, perlu penelitian lebih lanjut untuk melihat pengaruh media pembelajaran yang memanfaatkan software Autoplay 8 terhadap variabel lain misalnya, motivasi dan keterampilan berfikir siswa.

3. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang rancang bangun media pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan media Autoplay 8 di SMK ARMINA MADINA, maka penelitian memberikan saran pemanfaatan media sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa hendak lebih mandiri berusaha meningkatkan kompetensi hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran komputer
 - b. Siswa hendaknya lebih aktif dalam memanfaatkan media/alat bantu dalam upaya meningkatkan kreativitas mendesain sehingga tujuan dan hasil pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.
2. Bagi Guru
 - a. Guru sebaiknya lebih kreatif mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil dan proses belajar siswa
 - b. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran menyesuaikan materi yang diberikan karena dengan menggunakan media dapat mengefektifkan waktu, hasil belajar dan mengoptimalkan peran sebagai fasilitator

Berdasarkan saran pemanfaatan media di atas untuk pembelajaran komputer dapat menjadi langkah awal untuk pengembangan media pembelajaran lebih lanjut. Pengembangan kreativitas siswa tentang media Autoplay 8 dapat dikembangkan pada materi pembelajaran yang lain seiring majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar hasil produk media pembelajaran lebih berkembang dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

4. REFERENSI

- Asnawir & Usman, B. (2002). Media Pembelajaran. Ciputat Press. Jakarta. Arsyad, A. (2010). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ermawita, E., & Zainy, A. (2019). Desain MEDIA Pembelajaran Materi Perangkat Keras Komputer Menggunakan Adobe Flash Cs5. *Jurnal Education and Development*, 7(2), 561637.
- Fauzi, R. (2016). Implementasi Jaringan Saraf Tiruan Dengan Metode Backpropagation Terhadap Bibit Tanaman Karet. *Jurnal Education and Development STKIP Tapanuli Selatan*, 1-11.
- Fauzi, R. (2017). Identifikasi Jenis Tanaman Tin Sesuai Dengan Bentuk Daun Menggunakan Jaringan Saraf Tiruan (Jst) Dengan Metode Backpropagation. *Jurnal Education and Development*, 6(3), 73-73.
- Fauzi, R. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode Profile Matching untuk Menentukan Kualitas Hasil Produk (Studi Kasus di Unit Produksi Smk Negeri 1 Ampek Angkek). *Jurnal Education and Development*, 6(3), 115-115.
- Fauzi, R. (2020). PENERAPAN METODE PROFILE MATCHING PADA SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN DOSEN TERBAIK (STUDI KASUS: INSTITUT PENDIDIKAN TAPANULI SELATAN). *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 8(4), 17-17.
- Harun dan Zaidatun. (2004). Teknologi Multimedia dalam Pendidikan. <http://www.ctl.utm.my/publications/manuals/mm/elementMM.pdf>. Diakses tanggal 14 Agustus 2014
- Ibrahim, M. (2000). Pembelajaran kooperatif. Erlangga. Jakarta Media Pembelajaran Materi Unsur, Senyawa, dan Campuran Berbasis STAD. <http://jurnalapi.files.wordpress.com>. Diakses tanggal 27 Agustus 2014
- Lubis, J. R., Fauzi, R., Fauzan, M., & Sari, L. P. (2019). Rumus matematika sekolah dasar berbasis android menggunakan ADT (Android Developer Tools). *Jurnal Education and Development*, 7(1), 103-103.
- Lubis, N. F. (2020). Validitas pengintegrasian pendekatan saintifik dengan model pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran kimia kurikulum 2013 untuk meningkatkan kompetensi soft skills dan hard skills siswa ditinjau dari kelayakan isi. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 328-328.
- Nasution, H. N. (2022). PERANCANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8.5 PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI KELAS IX SMP NEGERI 5 MUARA BATANG GADIS. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 438-444.
- Nasution, H. N., & Nasution, S. W. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android matakuliah aplikasi komputer guna meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 5(1), 8-8.
- Nasution, H. N., Fauzi, R., & Hidayat, T. (2022). Sistem Pengenalan Biji Kopi Arabika, Robusta, Liberika, Dan Eksalsa Menggunakan Metode S Yuleq. *Jurnal Education And Development*, 10(1), 415-418.
- Nasution, H. N., Rambe, E., & Hidayat, T. (2017). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Elektronik Berbasis Web. *Jurnal Education and Development*, 6(3), 69-69.
- Nasution, S. W. R., & Nasution, H. N. (2020). Perancangan dan Implementasi Bahan Ajar Berbasis Penelitian Microsoft Office 2013 pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 415-415.
- Nasution, S. W. R., Nasution, H. N., Fauzi, R., & Harahap, M. S. (2020). Pengaruh Promosi Perguruan Tinggi terhadap Peningkatan Peluang Kerja pada Warga Desa Sampean. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 16-16.
- R. ,S.Pd., M.Kom. and J. Lubis, "PENGARUH PENGGUNAAN CISCO PACKET TRACER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TEKNIK KOMPUTER JARINGAN DI SMK SWASTA MITRA MANDIRI PANYABUNGAN", *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, vol. 3, no. 2, pp. 61-64, Apr. 2018
- Sari, L. P., Hatchi, I., Pd, E. S., Kom, M., & Kahanna, M. (2020). Modul Ajar Fisika Dasar Berbasis Model Project Based Learning (Pjbl) Yang Efektif Bagi Mahasiswa Pendidikan Fisika. *Jurnal Education And Development*, 8(1), 272-272.
- Siregar, L. H. (2018). Efektifitas Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Education and Development*, 3(2), 94-94.
- Siregar, L. H. (2019). Penerapan metode pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar mahasiswa di institut pendidikan Tapanuli Selatan Padangsidimpuan. *Jurnal Education and development*, 7(1), 91-91.
- Siregar, L. H., Rambe, Y. M., & Lubis, U. K. (2020). Ensiklopedia budaya TAPPATAMA (tapanuli selatan, padang lawas, tapanuli utara dan mandaling) berbasis android untuk menumbuh kembangkan cinta budaya bangsa siswa sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 944-944.
- Taniredja,Tukiran. Prof. Dr. (2011). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Jakarta: Alfabeta
- Zainy, A. (2020). Identifikasi Calon Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidikmisi Menggunakan Metode Backpropagation. *Jurnal Education and Development*, 8(1), 57-57.
- Zainy, A., Nasution, H. N., & ahdi Lubis, I. S. (2020). MEDIA Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar di Padang Sidempuan.

